



Nintendo

NINTENDO
GAMECUBE

RESET

DOSSIER

GAMECUBE

[Consoles]

Essai Spécial fac partie integrante de MultiConsoles n°17

Sumário

3	Introdução
4	Máquina
7	Especificações técnicas
8	As parcerias
10	Acessórios
12	Luigi's Mansion
13	Super Smash Bros. Melee
14	Pikmin
15	Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2
16	Wave Race Blue Storm
17	Resident Evil
18	Sonic Adventure 2
19	ISS 2
20	Eternal Darkness: Sanity's Requiem
21	NBA Courtside 2002
21	Super Monkey Ball
22	Universal Studios Theme Park
22	Tony Hawk's Pro Skater 3
23	Dave Mirra Freestyle BMX 2
23	Soul Calibur 2
24	Crazy Taxi
24	Extreme G3
25	A chegar



Após vários e longos meses de expectativa, a Nintendo avançou com a data definitiva de lançamento da sua nova consola na Europa. Será a partir do dia 3 de Maio de 2002 que os jogadores do Velho Continente poderão ver com os seus próprios olhos e experimentar a primeira tornada de títulos que a GameCube irá acolher. Entre estes destacam-se jogos que vêm directamente das mãos da Nintendo, como o original *Luigi's Mansion* e o espectacular *Wave Race: Blue Storm*, bem como títulos de outras companhias, como *Star Wars: Rouge Squadron II*, *Sonic Adventure 2 Battle*, *Burnout*, entre muitos outros igualmente desejados.

Neste dossier faremos uma cobertura completa tanto da máquina, títulos de lançamento e acessórios, e olharemos também em frente, fazendo uma antevisão geral daquilo que esta nova consola irá significar para os jogadores nos próximos tempos. É, segundo as palavras do próprio Director de "Marketing" da Nintendo europeia, David Gosen, este será sem dúvida "o ano do Cubo".



GAMECUBE

O Mito da Nintendo



Foi em 1999 que começaram a surgir os primeiros dados sobre aquela que seria a próxima máquina da Nintendo, então conhecida pelo nome de Projecto Dolphin, tal como a Nintendo 64 começara por ser apelidada de Projecto

Realidade. Mas foi na feira japonesa Space World 2000, em Agosto, que foi dada a conhecer ao grande público o nome de GameCube e as especificações técnicas definitivas da consola. A partir desse momento, as expectativas têm sido elevadas e rodeadas de muita especulação.

Começando pelo visual da consola,



salienta-se um pleno sentido estético, pelo que a máquina é elegante e funcional, tanto pelo seu tamanho compacto, como pelas excitantes possibilidades de expansão que oferece. Tal como qualquer consola de nova geração, a 128 bits da Nintendo possibilitará uma ligação à internet, estando já prevista a integração de um "modem" de 56k e um adaptador de banda larga, que será utilizado por títulos que apontam especialmente para jogo "online", como é o caso de *Phantasy Star Online Ver 2*.

Recorde-se também conectividade ao Game Boy Advance, que poderá ser utilizado como comando da consola, para além de muitas outras funções que ainda serão divulgadas. O grande sucesso que a consola portátil teve por todo o mundo, conseguiu construir-lhe uma sólida base de utilizadores que poderão querer expandir a sua experiência de jogo de uma forma até agora inédita, pelo simples facto de adquirir uma GameCube.

Explorando o interior da máquina, iremos descobrir como várias companhias, desde a Panasonic, a ATI, ou a IBM contribuíram para a construção da arquitectura da consola, e actualmente, estamos

perante possibilidades técnicas espantosas, que permitem toda uma nova dinâmica gráfica que dá vida à próxima geração de jogos Nintendo. Vários grupos de programadores concordaram que a acessibilidade da GameCube não se encontra apenas disponível do ponto de vista do utilizador, já que é uma máquina cuja programação é relativamente fácil.

Mas as principais dúvidas dos jogadores têm sido - de facto a Nintendo aprendeu com os erros cometidos com a Nintendo 64, e se continuaria a dedicar os seus jogos principalmente às camadas mais jovens, como o recente fenómeno que foi *Pokemon*. Estará então a GameCube destinada a viver uma vida paralela num mercado essencialmente ocupado pelo poderio da PlayStation 2 e Xbox? Tudo indica que não. A Nintendo revelou uma clara intenção de conquistar um lugar cimeiro no mercado actual de videojogos, tanto para restaurar a hegemonia que em tempos teve em terreno nipónico, como para conquistar os territórios americanos e europeus.

Existe de facto uma posição mais agressiva e competitiva





na elaboração e promoção do produto (só nos Estados Unidos foram gastos cerca de 75 milhões de dólares em campanha publicitária), com a intenção de fazer com que esta nova consola se torne mais acessível à maioria dos jogadores, seja qual for a sua idade. Igualmente competitivo é o preço da máquina, que está fixado para os 449 Euros, com os jogos a rondar os 60 Euros, que são realmente uns números bem atraentes. Para comprovar o sucesso já consumado, o número de vendas da nova consola bateram todos os recordes da indústria no Japão e Estados Unidos, aquando do seu lançamento no ano passado.

Apesar destas mudanças de

atitude por parte da companhia, os responsáveis pela Nintendo fizeram também questão em frisar aquela que é conhecida como a "Nintendo Difference". Ou seja, a exigência de qualidade que a empresa tem pelos seus jogos, que oferecem autênticos mundos de uma beleza inegável, movidos por uma vida própria, e que são completados por uma jogabilidade extremamente profunda e fascinante, e para isso temos exemplos evidentes, como as séries de *Zelda* ou *Mario*. Nomes como Shigeru Miyamoto e muitos outros encontram-se atrás da elaboração de muitos dos jogos que teremos o privilégio de experimentar nos anos que virão, e que irão certamente continuar a sustentar a elevada reputação da Nintendo no meio do entretenimento interativo.



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

As estruturas de uma construção quase idêntica de componentes tipo de gama, organizados de forma a terem uma completa utilidade prática, a nova consola de formato propõe de mais complexos modelos gráficos, fiabilidade por um nível impressionante de texturas, tudo isto tornando-se uma forma extremamente efectiva de processamento, a que se vai reunir de forma significativa de tempo de "loading". É mesmo este o material de que são feitos.

DAI 3000000



MEMÓRIA PRINCIPAL (RAM): ARQUITECTURA 386 POWERPC A 60 MHz

CAPACIDADE DE CPU: 11.25 MMPS (DMM/TONS 8.7)

OPTIMAL DATA HANDLING: 32-BIT INTERAL & 64-BIT FLOATING POINT

SYSTEM MEMORY "SPEAK": 64 MB

PROCESSOR GRAPHIC: 3D/2D - SYSTEM IN ONE: GRAPHIC CARD BORTH 1-1

INTERFABA

DOCUMENTS NO "ENV"

MINIMUM TURNING OVER: APPROX. 1000 UNITS/ABLE LAMPH: 0.5MB (5-DRAM)

TEXTURE READ BANDWIDTH: 16.4MB/SECOND (MAXIMO)

**SYSTEM BUS: 1.2MB/SECOND PEAK BANDWIDTH (32-BIT ADDRESS SPACE,
64-BIT DATA BUS 162 MHz CLOCK)**

RAM MEMORY BANDWIDTH: 2.4MB/SECOND (MAXIMO)

PIXEL DEPTH: 24-BIT COLOR, 24-BIT Z-BUFFER

PERFORMANCE: 8 A 12 MILHÕES DE POLÍGONOS POR SECONDO

SYSTEM SOUND: 171 INSTRUMENTS 20KHz, DATA 32MB (4 MB) 161 TUNING (2.4MHz)

SYSTEM LOG: CUSTOM ATWANTHEND: "FLIPPED"

COMPACTING PROCESS: 0.10 MICRON NEG ENLARGED GRAM PROCESS

CLOCK FREQUENCY: 102 MHz

VIDEO: 24 CANAIS DE 20M BILHÕES/MB. COORTAÇÕES 8000X E 1000

PROCESSADOR DE SINAIS: CUSTOM MATHMATIC (16-BIT DSP)



ENTRADAS DE COMANDOS

Tal como na N64, estão disponíveis quatro entradas para comandos, bem como para qualquer outro tipo de periférico que venham a ser lançados, como o adaptador para o Game Boy Advance.

ENTRADAS PARA CARTÕES DE MEMÓRIA

Existem duas portas para o uso dos cartões de memória, apeludados de Digipacks, e que permitirão salvar o progresso nos jogos.



ENTRADA PARA LIGAÇÃO AO TELEVISOR

Esta é a entrada de ligação ao televisor, e existem várias formas de a fazer, desde a analógica ou digital. Felizmente, e a pensar nos jogadores europeus, o adaptador SCART RGB irá permitir o acesso ao modo de 60 Hz NTSC.

HIGH SPEED PORT

A GameCube apresenta um "High Speed Port", cuja função ainda é desconhecida. Poderá servir para ligar um leitor de DVD ou um disco rígido, mas ainda não existem mais informações sobre o assunto.

SERIAL PORTS

A via Serial Port 1 que poderemos ligar tanto a um leitor de cd como o adaptador de banda larga para acesso à "Internet", enquanto que a Port 2 poderá vir a servir para ligar teclados ou outro tipo de acessórios para utilização "online".



COMANDO

Seguindo a tradição Nintendo, o comando da Game Boy apresenta um "design" agradável e inovador, para além de ser extremamente confortável e permitir várias formas de manuseamento fácil e intuitivo. Segundo Kenjiro Ashida, responsável pelo "design" do "hardware", "o comando perfeito é aquele de que o jogador se esquece que está sequer a segurar".



STICK ANALÓGICO

O controlo analógico é uma versão melhorada do da N64, e na sua base encontramos vários pontos de apoio em oito direcções, que ajudam à precisão de movimentos.



BOTÕES PRINCIPAIS

O "layout" dos botões principais recebeu uma certa reformulação, sendo o botão A o maior de todos, e o que ocupará a maior destaque na maioria dos jogos. Os restantes botões parecem orbitar em volta dele, e serão utilizados para funções mais accionais.

STICK C

Os quatro botões C do comando da N64 foram convertidos num único "stick", similar ao direccional analógico principal do comando, para uma máxima eficiência.

BOTÕES DE CARREGA

Continuam a marcar presença os botões de carga R e L, completamente analógicos, e haverá vários níveis de efeitos conforme a pressão exercida sobre eles. O botão Z aparece junto ao R, representando um ajustamento menor face ao da N64.



D-PAD

O clássico D-Pad volta a cargo, sendo exactamente similar ao do Game Boy Advance. Representa uma alternativa ao analógico, e poderá ser utilizado para outro tipo de funções complementares.



GAMECUBE

Acessórios

O COMANDO

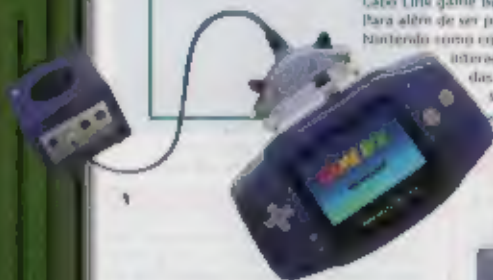
Gratido de um "design" inovador e preciso, o comando "standard" da GameCube inclui já a função de "rumble", e estará disponível em várias cores.



CABO LINK GAME BOY ADVANCE

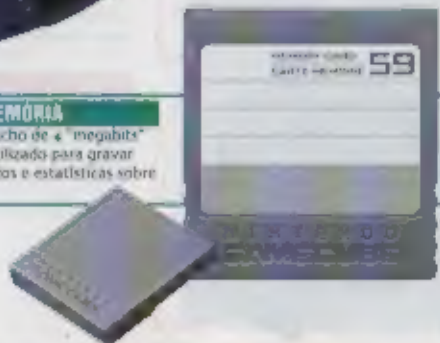
Cabo Link game boy Advance

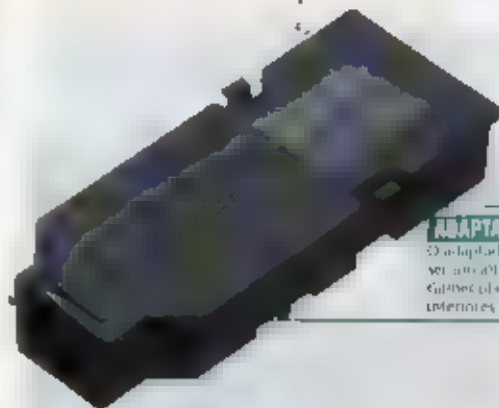
Para além de ser possível utilizar a consola portátil de Nintendo como controlador da GameCube, esta interação irá proporcionar no futuro uma das experiências mais originais de sempre no domínio dos videojogos.



CARTÃO DE MEMÓRIA

Um pequeno cartucho de 4 "megabits" de "flash-RAM", utilizado para gravar vários tipos de dados e estatísticas sobre um jogo.



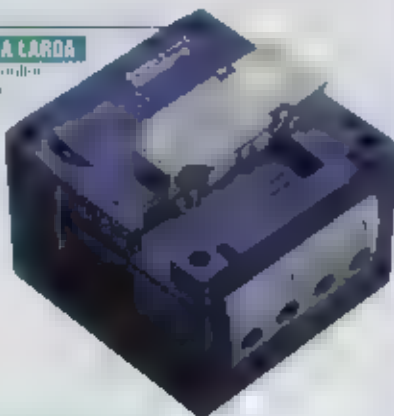


ADAPTADOR DE MODEM

O adaptador de modem V.22 bis é um pequeno dispositivo que dá suporte às Catenet (e à Internet), e conecta interfaces dos de linha longa.

ADAPTADOR DE BANDA LARGA

O adaptador de banda larga contém uma tecnologia especial para adaptar as comunicações adaptador de banda larga, que permite uma grande velocidade de transmissão de dados.



COMANDO WAVEBIRD

O comando Wavebird que utiliza a tecnologia de Banda Frequência e funciona até 10 metros de distância, a 100%.

LUIGI'S MANSION

Gênero

Horror

Editora

Synergica

Realização

Luigi's Mansion

Releio

Luigi's Mansion



Luigi herde a casa dos seus avós abandonada. Ainda não tinha entrado na universidade e já um especialista em paranormais pulava a par das mais recentes novidades. Após um curto diálogo, recebe um aspirador modificado e uma lanterna para caçar fantasmas. Poderá optar por um único, ou entrar no piso térreo.

Ao entrar no primeiro piso, encontra um dos seus amigos aqui, a chorar, lhe diz que Mario desapareceu no interior da residência.

A sala, que na altura em que entrou estava às escuras, ilumina-se. Será desta forma que saberemos que os adjectivos naquele local foram atingidos.

Luigi encontrará salas bloqueadas e terá de capturar todos os fantasmas, para receber a chave da próxima sala. Poderá utilizar o Game Boy Horror para ter acesso a informação sobre as classes de fantasmas, mapa de estatísticas.

Os cenários estarão recheados de pequenos prazeres, como o facto de o aspirador agitar as fortunas. Este Luigi amedrontado terá de atravessar noventa salas e encontrar Mario.



SUPER SMASH BROS. MELEE

Depois da excelente capítulo para N64, *Super Smash Bros.*, apostase a regrevar melhor do que nunca.

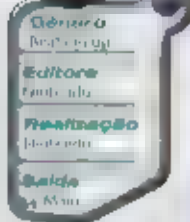
Com uma jogabilidade exemplar e a possibilidade de desafios para até quatro jogadores ao mesmo tempo, este título promete sessões intensas "multiplayer" com os nossos amigos.

Tal como no anterior, as referências a clássicos da Nintendo são uma constante, tanto nas personagens disponíveis como nos cenários e outros particularismos contidos no jogo. Por falarmos em personagens, existem 14 de base e mais onze escondidos, todas elas do universo Nintendo, ou seja, poderão lutar com Mario, Link ou Metroid Samus, entre outros.

O jogo tem diversos modos, com o Adventure Mode a ser o ideal para os mais solitários, e também um dos locais de base onde

poderão desbloquear / descobrir os inúmeros segredos contidos neste título. A complementar este modo está o Event Mode que nos leva a cumprir diversas missões e com objetivos bem definidos.

Tal como antes, os modos Multiplayer são a principal atração do jogo, havendo várias opções e parâmetros que poderão definir conforme o estilo de jogo que queremos.



PIKMIN

Gênero

Estratégia

Editora

Nintendo

Plataforma

Nintendo

Idade

4+ (ESRB)



1 O novo jogo vindo do gênio Shigeru Miyamoto não é um Mario ou um Zelda, mas sim um título estranho e original que dá pelo nome de *Pikmin*.

O objetivo, encarnando uma futura criatura, o capitão Olimar, que acabou de despertar-se num planeta desconhecido, é tentar encontrar as peças da nossa nave e assim regressar ao nosso planeta de origem.

A semelhança do que vimos em clássicos como *Terminator* e *Apes*, poderemos controlar umas criaturas amorosas de nome Pikmin de modo a ajudarem-nos a

alcançar o nosso objetivo. Estes podem ter três cores diferentes, cada uma com as suas próprias habilidades. O Amarelo pode carregar explosivos, o vermelho é imune ao fogo e é bom em combate, e o azul é o único que sabe nadar. A salientar que os nossos Pikmin também poderão evoluir se lhes dermos néctar, a tal ponto que poderão transformar-se em flores, a sua forma mais evoluída.

Este jogo promete então ser uma das experiências mais originais e gratificantes no início de vida da GameCube.

STAR WARS

ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Um dos jogos mais aguardados para o dia de lançamento é, sem dúvida, *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2*. Baseado na famosa trilogia de George Lucas, este jogo será um dos melhores exemplos tridimensionais de pixel e possibilidades oferecidas pela nova console da Nintendo.

A história assume aqui um papel muito importante, com diversos pontos das filmagens sendo incluídos, além de outros pontos importantes especialmente dedicados aos fãs e aqueles que estão familiarizados com este universo. Podem então esperar missões de escorta a membros dos rebeldes, furtos de material para os aliados e, para não variar, a batalha na "Death Star", entre outros momentos do gênero.

O jogo tem as missões de base e mais algumas quando encerradas, sendo possível pilotarmos diversas naves bem familiares, como por

exemplo: X-Wings, Y-Wings, Snowspeeders e até a Millennium Falcon.

O jogo também promete ser excelente assim como a campanha solitária, de modo a tornar a experiência a mais divertida possível.

Gênero

Ação

Editor

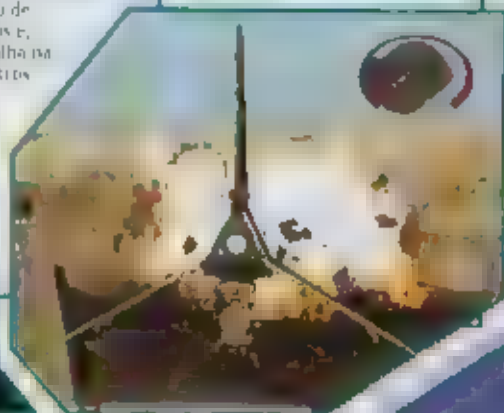
Nintendo

Plataforma

N64

Idade

10 Anos

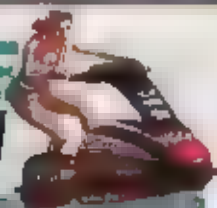




GAMEBURST

OS JOGOS

WAVE RACE BLUE STORM



Gênero

Corrida

Editora

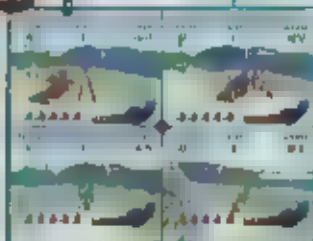
Hasbro

Realizador

Hasbro

Plataforma

N64



Em termos de similitudes de 99,9%, não há melhor do que o Wave Race original. O jogo sempre esteve com a sequência para Game Boy.

O jogo sempre sofreu uma remodelação profunda, assim como o comportamento das ondas, que são equitativa para os realistas, reagindo e reagente a movimentação dos nossos veículos.

Em termos de novidade, neste agora a inclusão de um novo para o Turbo, que servem ser usado com modéstia, sob pena de perderem o sistema de Jet Ski. Além disso, mais manobras foram agora incluídas, o que promete mais acrobacias e "show off" durante as corridas.

Wave Race Blue Storm tem diversos modos de jogo, sendo de destacar o Championship Mode, no qual corremos contra sete adversários numa série de provas, sendo outras desbloqueadas conforme vamos progredindo no jogo. Existem oito pistas, sendo de salientar a inclusão de condições climáticas variadas, que também afectam o comportamento da água e do nosso piloto.

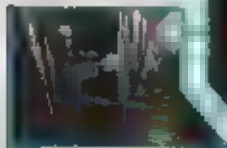
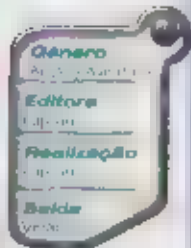
RESIDENT EVIL

Tal como a trupe da nova série animada no meio, a Capcom, que não será uma consola exclusivamente para crianças. Aderindo da Capcom de lançar o "remake" de *Resident Evil*, pretendem dar-lhe a ver lançado na PlayStation, confirmando esta hipótese. Assim como este remake será muito sangrento.

As primeiras imagens apresentaram fundos, personagens e locais que serão multiplicados com outros em versões mais compatíveis. Esta é uma série de remakes, segundo a Capcom, que tem por objectivo trazer a resurreição ultra-violenta de *Resident Evil*, com versões que vão até ao 10.

A história acompanha a investigação de Chris Redfield e Jill Valentine num ambiente de terror psicológico, onde por vezes os inimigos que são vistos são apenas fantasmas.

As personagens Jill Valentine e Chris Redfield, foram rediversificadas ao fazerem a história de *Capcom* de sobreviventes em locais mais ou menos. Os jogadores terão de desempenhar os movimentos para que as figuras possam sobreviver.





SONIC ADVENTURE 2



Um dos mais populares dos jogos da época chega finalmente à GameCube, numa nova versão do jogo que saiu para a Dreamcast e Sega Saturn, com a novidade: um modo Multiplayer.

Não só isso, o jogador terá de optar entre o lado do bem ou do mal (Hero ou Dark) e dessa escolha dependerão as suas missões. No lado dos heróis, estarão disponíveis Sonic, Knuckles e Tails, com a missão de impedir que Dr. Eggman obtenha o controle do mundo. Se preferir o lado das trevas, terá como

personagens Rouge, Dr. Eggman e Shadow.

Estas figuras terão de explorar o cenário para recolher itens, muitos deles escondidos, irão conduzir engenhocas que parecem robôs e poderão mudar o tipo de furtaquias diferentes, oferecendo-lhes criaturas de várias espécies. O jogo será compatível com o Game Boy Advance, onde alguns mini-jogos poderão ser jogados.

Regressando ao modo Multiplayer, permitirá que vários jogadores participem em corridas, lutas, provas de

memória e
etc.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Para todos os fãs do desporto, nada como o anúncio de um novo ISS, disponível logo no dia de lançamento da GameCube.

O jogo terá mais de 30 equipas internacionais, cada uma delas com o nome verdadeiro dos jogadores devido à licença FIFA.

Existirão diversos modos de jogo, esperando-se um variado número de opções como esta famosa série nos tem habituado.

Ao contrário da realidade evidenciada em *Pro Evolution Soccer* da mesma cultura, este ISS 2 terá uma vertente mais "Anacle", prometendo assim ser mais acessível ao público em geral.

O jogo promete ser muito realista, e o ambiente dos estádios estará excelente, com diversos pormenores como as 12 manais cânticos dos clubes, as bandeiras dos vários países, fogo de artifício e pot de adiantar. A salientar também que o público vai reagir e manifestando-se de forma realista consoante o desenrolar dos encontros.

Com o mundial à porta, este ISS 2 bem pode ser o complemento ideal ao visionamento pela televisão dos jogos da nossa selecção na Coreia e Japão.

Género

Desporto

Editor

Electronic Arts

Realização

Mark A.

Plataforma

GameCube



ETERNAL DARKNESS SANITY'S REQUIEM

Gênero

Ação / Aventura

Editora

Blizzard

Realização

Blizzard e Infinity

Série

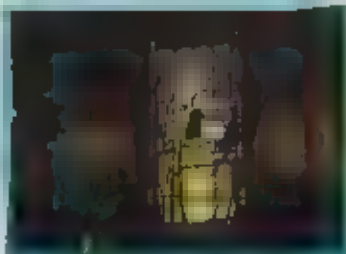
Warcraft



Este nome escondido uma aventura repleta de mistério, que promete agradar a todos aqueles que gostam do gênero "supernatural" e não só.

O jogador poderá encarnar 116 personagens diferentes, cada uma delas a viver num período diferente da história, mas com o objetivo principal: combater todos, nomeadamente a destruição do Mal em cada uma das diferentes épocas. Sendo assim temos um feiticeiro da época medieval, um guerreiro e uma mulher dos tempos modernos, cada uma com

habilidades e características específicas.



Em termos de trunfos, alguns serão bem familiares, com o aparecimento de esqueletos, zombies e outras entidades maléficas.

O jogo usará de maneira eficiente os efeitos de luz e outros artifícios esperados, de modo a criar um ambiente cretível e assustador. A complementar este facto estarão as diversas armas de jogo a explorar, tanto a nível gráfico como do "design", representadas num 3D de excelente nível.

Gênero
Desporto

Editores
Nintendo

Realização
Nintendo

Idade
3+ (Muito)

NBA COURTSIDE 2002



Acomprovar a diversidade dos títulos de lançamento da GameCube, surge também um simulador de basquetebol, desta feita pelas mãos da própria Nintendo.

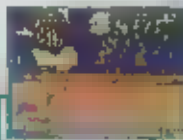
Após ter sido habitual em todas as produções 32-bit da consola, o grafismo aponta para o futuro realismo, com os jogadores, diversos estilos e afluência a serem perfeitamente reconhecidos.

Principais experiências na Nintendo

Travando diversos mundos, desde a Full Season, Playoffs, há até um modo mais Arcade de 1 contra 1.

Uma última nota para o ambiente geral, com especial destaque para a parte sonora, que promete estar bastante eficiente.

SUPER MONKEY BALL

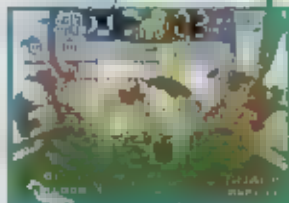


Um dos títulos mais originais e vicinantes de lançamento da GameCube vem, ironicamente, das mãos da anterior rival da Nintendo, a Sega.

Com uma clara inspiração no clássico Marble Madness, este jogo vê-nos

enrascar um ratinho dentro duma bola, o qual terá de percorrer vários labirintos de forma a encontrar a saída para o nível seguinte.

Em termos de jogo em si, o jogador vai movendo a plataforma



de modo a fazer que o ratinho vá rolando, tentando seguir o percurso certo nos labirintos e ao mesmo tempo evitando que este caia das plataformas.

Gênero
Puzzle

Editores
Infogrames

Realização
Infogrames

Idade
3+ (Muito)

UNIVERSAL STUDIOS THEME PARK

Gênero
Ação / Aventura

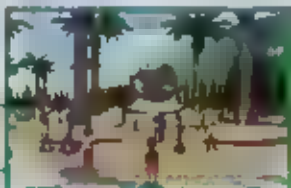
Editora
Eidos

Realização
Eidos

Saldo
A 100%



Quem nunca teve oportunidade de visitar os parques temáticos da Universal Studios, poderá fazer uma visita virtual a locais

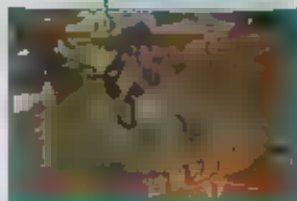


neles inspirados. Na pele de uma criança, visitará cenários de filmes que ficaram na história, tal como "E.T.", "Regresso ao Futuro", "Furacão" ou "Jurassic Park".

O título é constituído por vários mini-jogos, inspirados nos divertimentos ligados aos filmes, que o personagem viverá, como o jogador o faz. Ganhará pontos executando tarefas para cumprir as metas que dão acesso a divertimentos.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Acompanhar a sul de lançamento de jogos para a GameCube, não faltará sequer o terceiro jogo da série Tony Hawk's. Novos locais, pranchas e truques, com a excelente jogabilidade que sempre os caracterizou, farão as delícias de quem aprecia este género. O número de provas de que os "skaters" vão depois ganhar consideravelmente, tendo sido incluído



um novo profissional da modalidade, o apresentador da MTV, Bam Marger.

Trata-se de um jogo que já deu provas de qualidade e dispensa quaisquer apresentações.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Gênero

Desportos, Ação, Luta

Editores

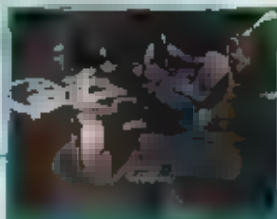
Activision

Realização

Activision

Série

Activision



Lançando com a série Alai Hoffman's Pro BMX, este novo Dave Mirra Freestyle BMX 2 promete agradar aos fãs deste gênero de jogos.

Os jogadores poderão escolher entre 14 profissionais da especialidade, e demonstrar todas as suas manobras ao longo de oito níveis desafiadores e interatividade é enorme. Como ge-

neralmente muitos dos jogos, a opção do editor está lá para sua conveniência.

A banda sonora está a cargo de, entre outros, Rage Against the Machine, Godsmack, Sum 41, etc., acrescentando que nem uma lufada no estilo de jogo.

SOUL CALIBUR 2

Visto que estava previsto para todas as consoles de nova geração, é então natural o surgimento da versão Gamecube de uma das mais aguardadas sequelas do ano, naturalmente: Soul Calibur 2.

O anterior pôs a "barra" muito alta no que toca a "high-class ups" em 3D, como tal a Namco não irá ter uma tarefa tão fácil pela frente.

Em termos de novidades conhecidas, temos o anúncio de 4 personagens novas, não se sabendo ainda o total das mesmas a figurar no produto final. O sistema de jogo será agora ainda mais refinado e o quadrinho promete estar ainda melhor do que o jogo anterior.

Gênero

Beat'em up

Editores

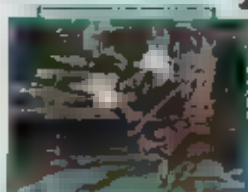
Namco

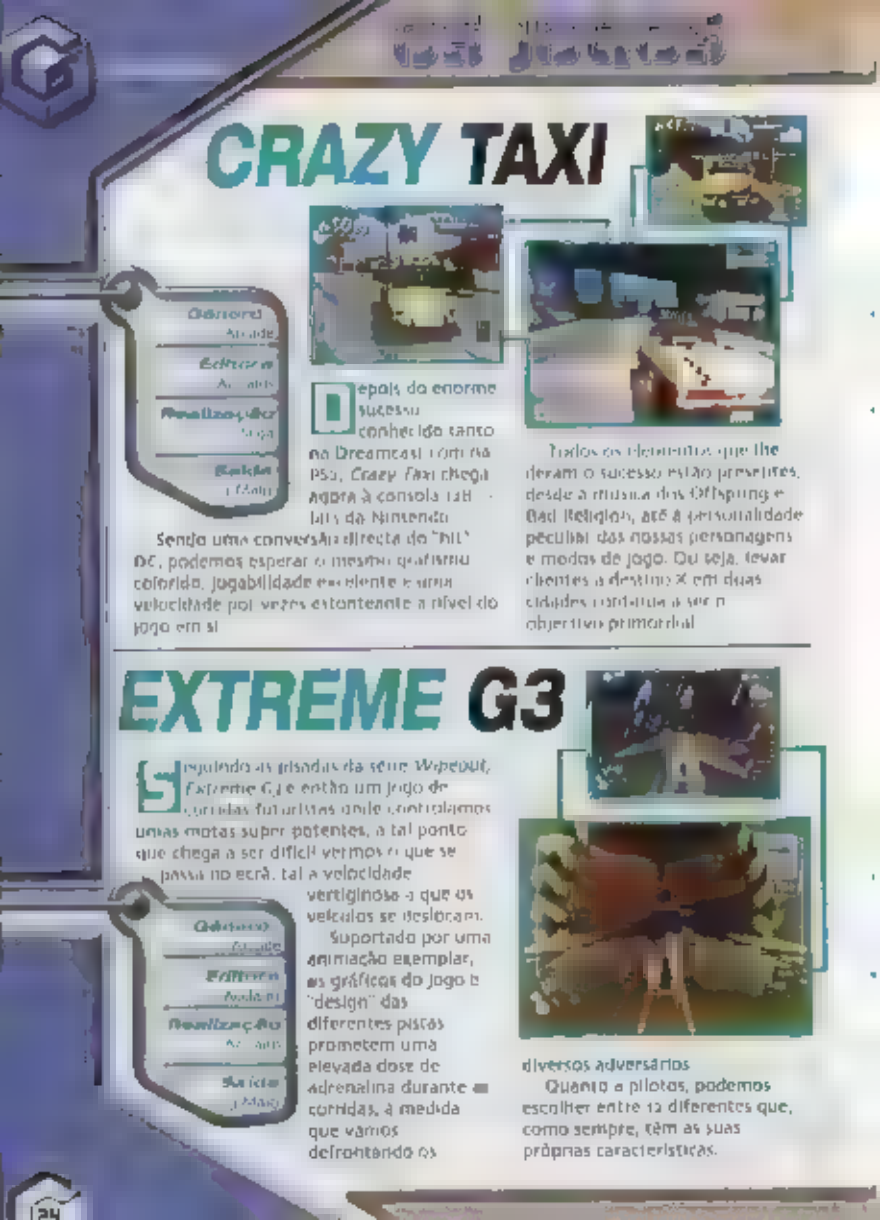
Realização

Namco

Série

Final do ano





CRAZY TAXI

Game Boy Advance

Ator

Editor

Ator

Realização

Ator

Revisão

Ator

Seja uma conversa direta do "hil" DC, podemos esperar o mesmo grau de colorido, jogabilidade excelente e uma velocidade por vezes exorbitante a nível do jogo em si.

Depois do enorme sucesso conhecido tanto na Dreamcast como na PS2, Crazy Taxi chega agora à consola Game Boy Advance da Nintendo.



Todos os elementos que lhe deram o sucesso estão presentes, desde a música dos Offspring e Bad Religion, até à personalidade peculiar das nossas personagens e modos de jogo. Ou seja, levar clientes a destino X em duas cidades continua a ser o objetivo primordial.

EXTREME G3

Esgulando as gritadas da série Wipeout, Extreme G3 é então um jogo de corridas futuristas onde controlamos umas motos super potentes, a tal ponto que chega a ser difícil vermos o que se passa no ecrã, tal a velocidade vertiginosa a que os veículos se deslocam.

Supportado por uma animação exemplar, as gráficas do jogo e "design" das diferentes pistas prometem uma elevada dose de adrenalina durante as corridas, à medida que vamos defrontando os



diversos adversários.

Quanto a pilotos, podemos escolher entre 12 diferentes que, como sempre, têm as suas próprias características.

A 128 bits da Nintendo tem um "line up" para 2002 simplesmente poderoso, abrangendo os gêneros mais populares do mercado. Estamos a falar de mais de cem títulos, desenvolvidos pelas mais conhecidas "software-houses" do momento, capazes de provocar o mais forte estado de comição nos adeptos do clã Miyamoto. Agora chega de conversa e deliciem-se com as bombásticas surpresas GameCube que estão por aí a chegar.

007: AGENT UNDER FIRE

ELECTRONIC ARTS

ACÇÃO

GAME



2002 FIFA WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS

DESPORTO

GAME



4X4 EVO 2

EA GAMES

CONDUÇÃO

GAME

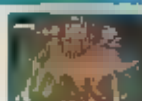


AQUAMAN

TDK INTERACTIVE

ACÇÃO

ADVENTURE



ANIMAL FOREST

MONY NINO

AVENTURA/MP

OUTDOOR



BANJO-KAZOOIE 3

NINTENDO

PLATAFORMA

FM DO ANO



BARBARIAN

VIRUS

ACÇÃO

EXTERNO



BATMAN: DARK TOMORROW

EA GAMES

ACÇÃO

FM DO ANO



BLOOMAYNE

PALETTEN INC.

ACÇÃO

FM DO ANO



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

ACTIVISION

BEATEN UP

GAME



BOMBERMAN GENERATIONS

MAJESCO INC.
NINTENDO
1999



CAMELOT RPG

NINTENDO
RPG
FEB 26, 2000



CEL DAMAGE

EA GAMES AND
COMBOS
2000



DAVE MIRRA FREESTYLE VOL. 3

ACCLAIM
DISPENTS
OUTDOOR



DEFENDER

WIREWAY
ARCADE
COMBOS



DINOTOPIA

THE NEROLLECTIVE
ARCADE
FEB 26, 2000



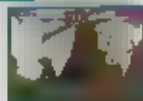
BURKOUT

ACCLAIM
COMBOS
1999



CAPCOM VS SNK2

CAPCOM
SEATON OF
FEB 26, 2000



CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

ACCLAIM
DISPENTS
1999



DEAD TO RIGHTS

WIREWAY
ARCADE
FEB 26, 2000



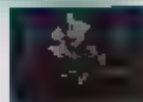
DIE HARD: VENDETTA

FOX INTERACTIVE
ARCADE
FEB 26, 2000



DONALD DUCK QUAKERS

3M SOFT
PLATFORM
1999



DONKEY KONG RACING

NINTENDO
GAMECUBE
FEB 20 1999



DRAGON'S LAIR 3D

ENCORE SOFTWARE
ACCA/ADVENTURE
2000



DUKE NUKEM FOREVER

TIME TWO INTERACTIVE
ACCA RFE
A NINTENDO



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUiem

NINTENDO
ADVENTURE
2000



FREAKY FLYERS

BIOWAY
ADVENTURE
FEB 20 1999



GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

INTERPLAY
ADVENTURE
NINTENDO



DR. MUTO

BIOWAY
ADVENTURE
FEB 20 1999



DRIVEN

B&B ENTERTAINMENT
COMEDY
2000



ESPN MLS EXTRA TIME 2002

COMBAT
SPORTS
2000



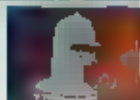
EVOLUTION WORLDS

VEL EOL
RPG
A COMEDY



FUTURAMA

DCI
ADVENTURE
FEB 20 1999



GAUNTLET: DARK LEGACY

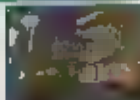
BIOWAY
ACCA
2000





FRANCIS ANDERSON'S BIKES: STREET RACE, DIRT

WII
MIDWAY
DESENVOL
JUNHO



HOME RUN KING

SEGA
JULHO
WII



JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

THE
PLAYSTATION
FIM DO ANO



KELLY SLATER'S PRO SUMMER

ACTIVISION
DESENVOL
AGOSTO



KNUCKOUT KINGS 2002

ELECTRONIC ARTS
DESENVOL
JULHO



LEGEND OF ZELDA

WII
NINTENDO
AGOSTO/SETEMBRO
FIM DO ANO



HARRY POTTER

ELECTRONIC ARTS
DESENVOL
FIM DO ANO



HOT WHEELS

THE
WII
DESENVOL
JUNHO



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

WII
NINTENDO
AGOSTO
FIM DO ANO



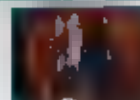
KIRBY TILT 'N' TUMBLE 2

WII
NINTENDO
PIZZA
FIM DO ANO



LARZO WINCH

WII
WII
DESENVOL
DESENVOL
FIM DO ANO



LEGENDS OF WRESTLING

WII
WII
NINTENDO
DESENVOL
FIM DO ANO



LOST KINGDOMS (RUNE)

ACTION

NPS BY CAPRA

2000



MARIO SUNSHINE

WENTHOG

FLORA DUNAS

2000



METROID PRIME

WENTHOG

ADVENTURE

2000



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

WENTHOG

BEAT'EM UP

2000



NK SUPERFLY

THE

STORIES

2000



NBA 2K3

2000

SPORTS

2000



MARIO KART

WENTHOG

2000

2000



MARIO TENNIS

WENTHOG

2000

2000

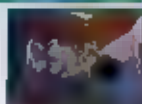


MONSTERS, INC.

THE

ANIMATION

2000



NK 2K3 RICKY CARMICHAEL

THE

2000

2000



NBA 2K2

2000

2000

2000

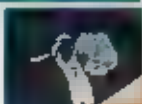


NBA BALLERS

WENTHOG

2000

2000





NBA STREET

EA SPORTS
RESPORTE
RPG



NFL ELITZ 2002

WINTER
RESPORTE
RPG



PAC-MAN WORLD 2

WINTER
ADAM
RPG



PHANTASY STAR ONLINE VER.2

WINTER
RPG
RPG



RALLY CHAMPIONSHIP

SCI
COMBAT
RPG



RAYMAN ARENA

WINTER
ADAM
RPG



NFL 2K3

WINTER
RESPORTE
RPG



NHL HITZ 2003

WINTER
RESPORTE
RPG



PERFECT DARK ZERO

WINTER
ADAM
RPG



RACE OF CHAMPIONS

WINTER
COMBAT
RPG



RALLY SIMULATION

WINTER
COMBAT
RPG



RAYMAN 3 HOGGOLM MAYOC

WINTER
ADAM/PLATFORMS
RPG



RAYMAN RUSH

UBI SOFT
PLAYSTATION
JAN 98



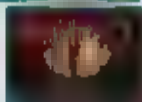
RESIDENT EVIL

CAPCOM
ACÇÃO
JAN 98



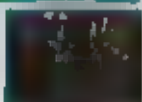
RESIDENT EVIL 2

CAPCOM
ACÇÃO
DEZEMBRO



RESIDENT EVIL 4

CAPCOM
ACÇÃO
FIM DE AÑO



RIDGE RACER LATEST VERSION

NAMCO
DEZEMBRO
FIM DE AÑO



ROCKET POWER

THQ
ACÇÃO
FIM DE AÑO



RED CARD 2003

REDWAT
REPORTER
JAN 98



RESIDENT EVIL 0

CAPCOM
ACÇÃO
DEZEMBRO



RESIDENT EVIL 3: NEWERG

CAPCOM
ACÇÃO
FIM DE AÑO



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

CAPCOM
ACÇÃO
FIM DE AÑO



ROBOTECH

THQ INTERACTIVE
ACÇÃO
FIM DE AÑO



ROGUE SPEAR

UBI SOFT
ACÇÃO
FIM DE AÑO



RATARS

THE

ADVENTURE

FOR THE PS2



SCOOBY-DOO! NIGHTS OF 100 TERRORS!

THE

ADVENTURE

FOR THE PS2



SHREK

THE ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SMUGGLER'S RUN 2

DESTINATION: HAWAII

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SPIDERMAN: THE MOVIE

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SPY HUNTER

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SAFFIRE

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SEGA SOCCER SLAM

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SKIES OF ARCADIA

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SOUL CALIBUR II

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



SPONGEBOB SQUAREPANTS

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2



STAR FOX ADVENTURES: DINOBAH PLANT

ADVENTURE

FOR THE PS2

FOR THE PS2

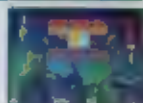


TETRIS WORLDS

THE

PUZZLE

PC

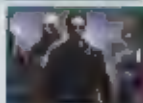


THE MATRIX

INTERPLAY

PC

PC



THE SCORPION KING

UNIVERSAL INTERACTIVE

PC

PC

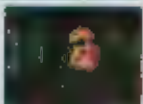


TOO HUMAN

NINTENDO

PC

PC

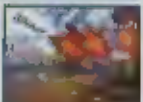


TOXIC GRIND

THE

DESIGN

PC



ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP: THROWDOWN

CHAVE ENTERTAINMENT

PC

PC



THE FANTASTIC FOUR

ACTIVISION

PC

PC



THE POWERPUFF GIRLS

WANI ENTERTAINMENT

PC

PC



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

ACTIVISION

PC

PC



TOP GUN: COMBAT ZONES

THE

DESIGN

PC



TUNGK EVOLUTION

ACCLAIM

PC

PC



VENX

ACCLAIM

PC

PC





GAMEDUDE

a checker

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002

SEGA

RESPAWN

FUN ON AM



WORMS BLAST

WII LOFT

STRATEGY

FUN ON AM



WWF WRESTLEMANIA 2002

THQ

BEAT 'EM UP

SEVERAL



WWF WRESTLEMANIA X8

THQ

BEAT 'EM UP

SEVERAL



X-MEN NEXT DIMENSION

ACTIVISION

BEAT 'EM UP

SEVERAL



XIII

WII LOFT

ACTIVISION

FUN ON AM



PROMOÇÃO EXCLUSIVA

ADQUIRE JÁ O TEU EXEMPLAR DO LIVRO

TRUQUES E DICAS

COM PORTES DE CORREIO GRATUITOS E AINDA POUPOS € 2,48

DA PARA ACREDITAR?!

DESEJO RECEBER O LIVRO TRUQUES E DICAS PELA OPÇÃO ASSINALADA:

Nome:

Morada:

Telefone:

e-mail:

Cheque nº:

Vale Postal nº

C.Postal:

Banco

- ☐ Envio Cheque à ordem de Goody no valor de € 5 (P.V.P nas Bancas ~~7,48~~)
- ☐ Envio Vale de correio à ordem de Goody no valor de € 5 (P.V.P nas Bancas ~~7,48~~)

Para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

*Não necessita de selo

Truques e Dicas
A Bíblia
capítulo 20

Truques e Dicas
A Bíblia
capítulo 20

Todos os Jogos Todos os Sistemas!!

Truques e Dicas A Bíblia



Mais de 1200 Jogos



Mais de 10.000 Truques



320 Páginas de Truques e Dicas

